Nintendo

GAME BOY™

DMG-TR-NOE*

TETRIS

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY-System paßt.

Wir freuen uns, daß Sie sich für die Nintendo® GAME BOY™ Spielkassette TETRIS* entschieden haben.

Bitte lesen Sie sich diese Spielanleitung gründlich durch, befolgen Sie die Anleitungen, und heben Sie dieses Büchlein für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

WAS IST TETRIS? 3
1. BEDIENUNGSANLEITUNG (Bezeichnungen und Funktionen der Teile) 4
2. VOR DEM SPIELBEGINN 5
3. EINZELSPIELE 6
4. PARTNERSPIELE 10
5. SPIELHINWEISE 13
6. ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN 15
7. PUNKTEWERTUNG 16

Zur Beachtung während des Betriebes

1) Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10 - 15 Minuten Pause zu machen.
2) Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden. Bitte Kassette nicht zerlegen.
3) Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, können Störungen auftreten.
4) Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
5) Heben Sie die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.

©1990 Nintendo Co., Ltd.

WAS IST TETRIS?

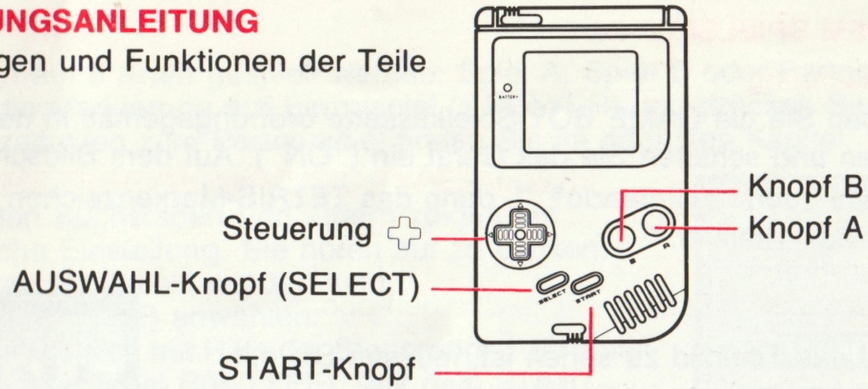
TETRIS ist ein neuartiges Denksportspiel aus der Sowjetunion. Die Spielregeln sind einfach: Blöcke in sieben möglichen Formen fallen nacheinander auf das Spielfeld herunter. Sie müssen versuchen zu verhindern, daß diese Blöcke sich bis zum oberen Spielfeldrand auftürmen. Zu diesem Zweck können Sie die Blöcke während des Falls nach links und rechts verschieben und drehen. Wenn es Ihnen gelingt, eine Zeile vollständig aufzufüllen, verschwindet sie, und Sie bekommen Punkte. Sobald die Blöcke den oberen Spielfeldrand erreicht haben,ist das Spiel aus. Es ist einfach, TETRIS zu verstehen, aber unheimlich schwer, sich davon loszureißen!

TETRIS kommt ursprünglich von dem Wort "tetra", das "4" bedeutet. Durch Arrangieren von vier Quadern in diesem Spiel können sieben verschiedene Formen entstehen.

Der GAME BOY ermöglicht 3 Arten von Spielen: Ausdauerspiel A, Spiel B um die höchste Punktzahl nach der 25sten Zeile, sowie ein Spiel für 2 Personen unter Verwendung eines zweiten GAME BOY-Gerätes.

1. BEDIENUNGSANLEITUNG

Bezeichnungen und Funktionen der Teile



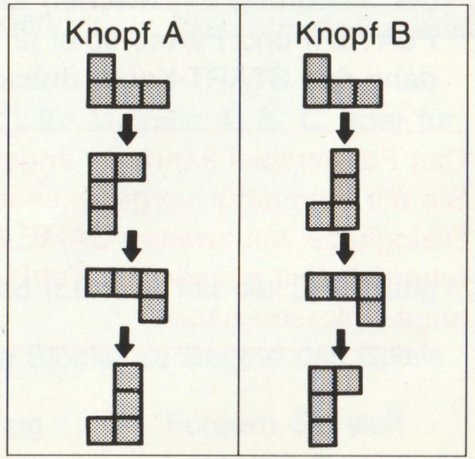
Steuerfunktionen

⬅Bewegt den Block nach links.
➡Bewegt den Block nach rechts.
⬇Läßt den Block früher fallen.

Bestimmung der Drehungsrichtung während des Falls:

Knopf A rotiert den Block um jeweils 90° im Uhrzeigersinn.

Knopf B rotiert den Block um jeweils 90° entgegen dem Uhrzeigersinn



2. VOR DEM SPIELBEGINN

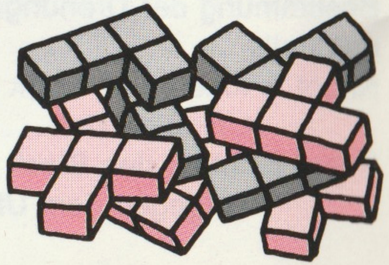
[1] Zur Beachtung

Schieben Sie die GAME BOY-Spielkassette ordnungsgemäß in den GAME BOY ein und schalten Sie das Gerät ein (''ON''). Auf dem Bildschirm erscheint zuerst ''Nintendo® '', dann das TETRIS-Markenzeichen, und zuletzt das Titelbild.

[2] Titelbild

Sobald das Titelbild zu sehen ist, müssen Sie mit der Steuerung ✚ zwischen Einzelspiel (1 PLAYER) und Partnerspiel (2 PLAYER) wählen, dann den START-Knopf drücken.

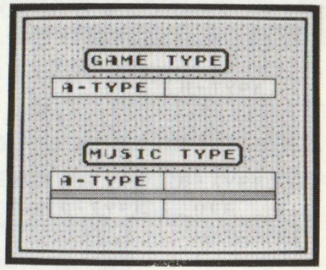
Das Partnerspiel kann nur angewählt werden, wenn Sie mit dem dafür vorgesehenen Game Link™ Dialogkabel ein zweites GAME BOY-Gerät (ebenfalls mit eingelegter Tetris-Kassette) angeschlossen haben.



3. EINZELSPIELE

TETRIS kann auf 3 Arten gespielt werden: Spiel A, Spiel B oder Partnerspiel. Stellen Sie die Markierung auf Einzelspiel (1-PLAYER) und drücken Sie auf START. Einzelheiten zum Partnerspiel finden Sie im nächsten Kapitel.

Spielart (GAME TYPE)/Musik(MUSIC TYPE)-Auswahl.



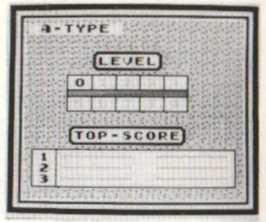
Die blinkenden Buchstaben und Ziffern zeigen die augenblickliche Einstellung. Sie hören auf zu blinken, sobald sie neu eingestellt worden sind.

- Spielart(GAME TYPE) anwählen.
- Entscheiden Sie sich mit Hilfe der Steuerung ✚ für Spiel A (A-TYPE) oder Spiel B(B-TYPE). (Mit dem START-Knopf können Sie die Musikauswahl überspringen.)
- Knopf A bringt Sie zur Musikauswahl.
- Wählen Sie eine Melodie aus.
- Entscheiden Sie sich mit Hilfe der Steuerung ✚ für Melodie A, B, C, oder für OFF (ohne Musik).
- Drücken Sie auf START.

Auswahl des Schwierigkeitsgrades

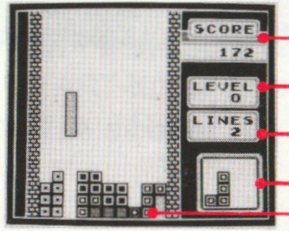
- Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad.
- Stellen Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad (LEVEL) mit der Steuerung ✚ ein und drücken Sie Knopf A.
- (Nur Spielart B:) Entscheiden Sie, wie hoch die Blöcke zu Beginn des Spiels aufgehäuft sein sollen.
- Stellen Sie diese Höhe (HIGH) mit der Steuerung ✚ ein. Fordern Sie sich selbst oder einen Freund heraus!

□ Spielart A (A-TYPE)



Spiel A ist eine Ausdauerprobe, in der Sie durch lückenloses Aneinanderreihen so vieler Blöcke wie möglich eine hohe Punktzahl zu erreichen versuchen. Stellen Sie die Schwierigkeit (Fallgeschwindigkeit der Blöcke) auf dem LEVEL-Bildschirm ein. (Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto schneller fallen die Blöcke.)
Im Verlauf des Spiels erhöht sich die Fallgeschwindigkeit allmählich, so daß es zunehmend schwieriger wird. Sobald die Blöcke die Oberkante des Spielfelds erreicht haben, ist das Spiel zu Ende.

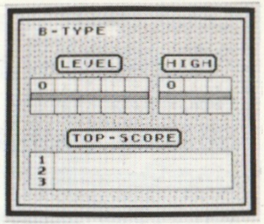
Spielszene



PUNKTZAHL
SCHWIERIGKEITSGRAD
ZEILEN
VORSCHAU
SPIELFELD

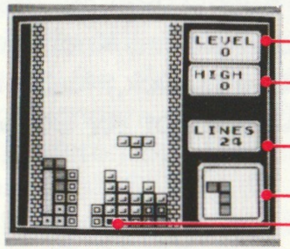
PUNKTZAHL	Zeigt die Punktzahl, die Sie durch Einfügen der Blöcke erreicht haben.
SCHWIERIG-KEITSGRAD	Zeigt die Geschwindigkeit, mit der die Blöcke auf dem Spielfeld fallen.
ZEILEN	Zeigt die Anzahl der Zeilen, die Sie seit Spielbeginn fertiggestellt haben.
VORSCHAU	Zeigt die Form des nächsten Blocks.
SPIELFELD	Hier geht's rund.

□ Spielart B (B-TYPE)



Das Ziel in dieser Spielart ist es, 25 Zeilen fertigzustellen. Sobald Sie das geschafft haben, wird die Punktzahl errechnet. Stellen Sie zuerst die Fallgeschwindigkeit der Blöcke (LEVEL) und die Anfangshöhe der Mauer (HIGH) auf dem Schwierigkeitsbildschirm (LEVEL) ein. Je höher diese Einstellung, mit desto mehr wahllos aufgehäuften Blöcken beginnt das Spiel. Wenn die Blöcke den oberen Spielfeldrand erreicht haben, oder wenn Sie 25 Zeilen fertiggestellt haben, ist das Spiel zu Ende.
*Im Unterschied zu Spielart A bleibt die Fallgeschwindigkeit der Blöcke konstant.

Spielszene



SCHWIERIGKEITSGRAD
HÖHE
ZEILEN
VORSCHAU
SPIELFELD

SCHWIERIGKEIT	Zeigt die Fallgeschwindigkeit des jeweiligen Blocks an.
HÖHE	Zeigt die Höhe der vorgegebenen Mauer an.
ZEILEN	Zeigt an, wie viele Zeilen Sie noch fertigstellen müssen, bis das Spiel gewonnen ist (bis 25).

VORSCHAU Zeigt die Form des nächsten Blocks.
SPIELFELD Hier gehts rund.

*Nach beendeter Stufe 9 im Spiel B ertönt eine Melodie, und ein neues Spielfeld erscheint. Dies ändert sich jedoch je nach Einstellung der Höhe. Und wenn Sie über Schwierigkeit 9 und Höhe 5 hinweg sind....nun, das soll eine Überraschung sein.

□ HÖCHSTPUNKTZAHL

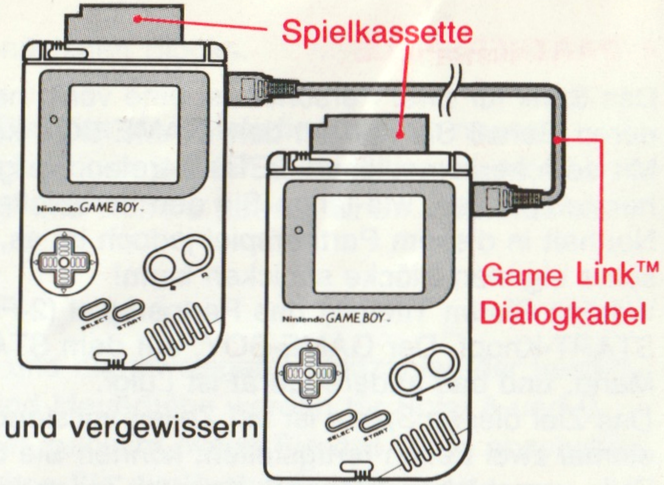
Die Namen (bis zu 6 Buchstaben) und die jeweiligen Punktzahlen der besten Drei für jede Schwierigkeitsstufe und Mauerhöhe werden für Spiel A und B getrennt registriert. Sie werden aber gelöscht, wenn Sie das Gerät abschalten. Um Ihren Namen einzugeben, suchen Sie die Buchstaben mit den Links/Rechts-Tasten der Steuerung ✚ und geben sie mit Knopf A ein. (Mit Knopf B schalten Sie zum vorherigen Buchstaben zurück.) Nach Eingabe der 6 Buchstaben können Sie mit Knopf A oder START-Knopf zur Schwierigkeitswahl weitergehen.

4. PARTNERSPIELE

Das Spiel für zwei Personen ist eine völlig neuartige Variante von TETRIS, in deren Genuß Sie nur mit dem GAME BOY kommen können.
Mit dem herkömmlichen TETRIS treten Sie gegen den Computer an, um herauszufinden, wie lange Sie den herabfallenden Blöcken standhalten. Die Neuheit in diesem Partnerspiel jedoch ist es, daß Ihnen der andere Spieler seine eigenen Blöcke schicken kann!
Wählen Sie im Titelbild das Partnerspiel (2-PLAYER) und drücken Sie den START-Knopf. Der GAME-BOY, auf dem START gedrückt wurde, ist dann Mario, und das andere Gerät ist Luigi.
Das Ziel dieses Spiels ist es, Zeilen vollständig aufzufüllen. Sollten Sie auf einmal zwei Zeilen fertigstellen, können Sie die zeilen ihres Gegners um eine Zeile vorschieben (Doppel); bei drei Zeilen können Sie seine um zwei weiterschieben (Tripel). Wenn Sie aber einen "TETRIS"(=4 Zeilen auf einmal) schaffen, können Sie die Zeilen Ihres Gegners um 4(!) weiterschieben.
Ein Spiel ist gewonnen, sobald Sie entweder 30 Zeilen fertiggestellt oder das Spielfeld des anderen Spielers bis oben hin aufgefüllt haben. Der erste Spieler mit vier gewonnenen Spielen ist Sieger.
Diese Spielart für zwei Spieler können Sie interessanter machen, indem Sie unterschiedliche Spielstärken durch Vorgaben ausgleichen. Wenn der stärkere Spieler seine vorgegebene Mauer (HIGH) höher einstellt, hat er es mit schwierigeren Anfangsbedingungen zu tun als unerfahrene Neuling. Die Gewinnchancen sind dann für beide gleich.

[1] Vor dem Spielbeginn

Was Sie zum Spielen zu zweit benötigen:
2 GAME BOY-Geräte
2 TETRIS Spielkassetten
1 Game Link™ Dialogkabel



(1) Stecken Sie das Dialogkabel ein und vergewissern Sie sich, daß die Spielkassetten ordnungsgemäß eingelegt sind. Dann die Geräte einschalten (''ON'').
(2) Achten Sie darauf, daß auf beiden Bildflächen das Titelbild dargestellt ist, dann können Sie das Partnerspiel (2 PLAYERS) auf einem der Geräte einstellen.

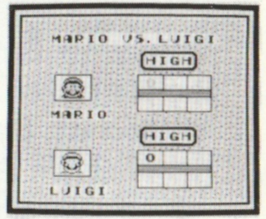
Hinweis:
Das Spiel wird unterbrochen, falls Schritt (1) nicht sachgemäß durchgeführt wurde oder wenn das Dialogkabel während des Spiels herausgezogen und wieder eingesteckt wird. In diesen Fällen müssen Sie beide GAME BOY-Geräte ausschalten (''OFF'') und noch einmal bei Schritt (1) anfangen.

[2] Musikauswahl(MUSIC TYPE)

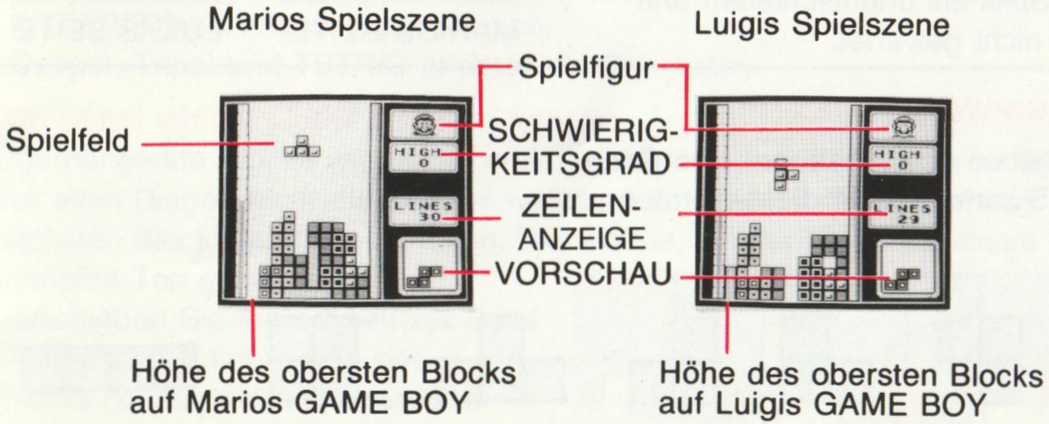
Die Spielmelodie kann nur auf dem Mario-Gerät eingestellt werden.

[3] Schwierigkeitswahl (HIGH)

Stellen Sie hier Ihre jeweilige Schwierigkeitsstufe ein. Das Spiel kann nur durch Knopfdruck auf den START-Knopf des Mario-Gerätes begonnen werden. (Die Knöpfe A und B sprechen bei dieser Spielart nicht an.)



[4] Bildflächen im Partnerspiel

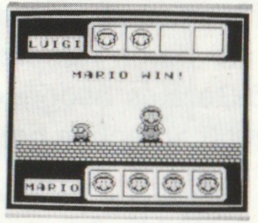


[5] Während des Spiels

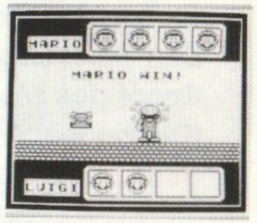
Wenn sich die Blöcke zu einer bestimmten Höhe aufgetürmt haben, werden Sie durch schnelleres Tempo der Musik über die Gefahr informiert.

Sobald der Gewinner feststeht, sehen Sie die rechts abgebildeten Bildflächen. Der erste Spieler mit 4 gewonnenen Spielen ist Sieger.

*Bei gleichzeitigem Spielabschluß gilt das Spiel als unentschieden und wird nicht gewertet.



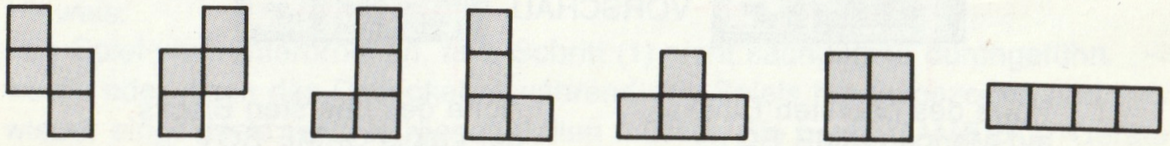
MARIOS SEITE



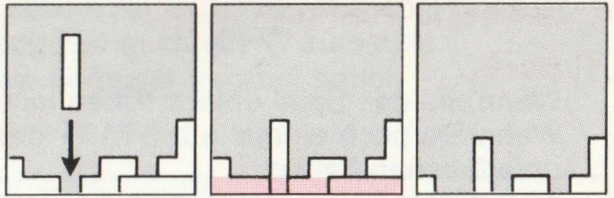
LUIGIS SEITE

5. SPIELHINWEISE

Es gibt Sieben Kombinationen von Quadern.
In TETRIS kommen alle diese Formen vor:



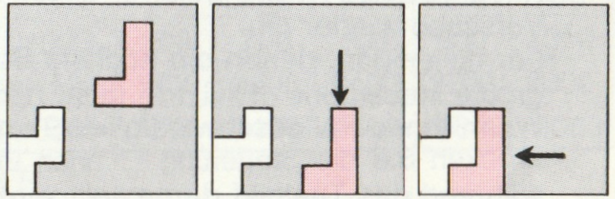
Grundsätzliche Spielregeln



- Ordnen Sie die Blöcke so an, daß lückenlose waagrechte Zeilen entstehen.
- Jede fertiggestellte Zeile verschwindet aus dem Bild.
- Alle Blöcke, die im Bild verbleiben, werden um eine Zeile nach unten versetzt.
- Im Lauf der Zeit, während Ihre Fertigkeit sich verbessert, werden Sie durch Einfügen eines einzigen Blocks zwei (Doppel), drei (Tripel), oder gar vier Zeilen (''TETRIS'') vervollständigen können.
  Doppel, Tripel und TETRIS erhöhen die Punktzahl.

Wie werde ich mit dieser Situation fertig?

Überhängende Blöcke wie in der ersten Abbildung unten kommen im Spiel vor. Vor allen Dingen nicht die Nerven verlieren! Es besteht die Möglichkeit, mit dem nächsten Block die Lücke zu füllen. Warten Sie, bis der Block mit einem dumpfen Ton gelandet ist, und verschieben Sie ihn schnell zur Seite. Geschicktes Kombinieren der Blöcke holt auch aus verzwickten Situationen eine Menge Punkte heraus.



6. ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN

[1] Pause

Wenn Sie das Spiel unterbrechen möchten, drücken Sie den START-Knopf. Wenn Sie noch einmal auf START drücken, geht das Spiel da weiter, wo Sie unterbrochen haben.

*Bei einem Partnerspiel kann die Pause nur vom Mario-Gerät aus unterbrochen werden.

[2] Rückstellen

Drücken Sie während des Spiels gleichzeitig auf die Knöpfe A, B, START und SELECT, dann wird auf das TETRIS-Markenzeichen zurückgestellt. Die höchste Punktzahl wird nicht gelöscht.

*Das Spiel kann nicht fortgesetzt werden, wenn nur eines der beiden Geräte im Partnerspiel zurückgestellt wurde.

[3] Für noch schwierigere Spiele:

•Ohne Vorschau

In dieser Spielart wird die VORSCHAU, die die Form des nächsten Blocks zeigt, weggelassen. Dazu drücken Sie während des Spiels den AUSWAHL-Knopf (SELECT). Ein weiterer Druck auf den AUSWAHL-Knopf schaltet die Vorschau wieder ein.

•Für diejenigen, denen die höchste Schwierigkeitsstufe (LEVEL 9) und die größte Mauerhöhe (HIGH 5) nicht reichen:

Wenn Ihnen Fallgeschwindigkeit 9 und Mauerhöhe 5 zu leicht vorkommen, drücken Sie die Steuerung ✚ nach unten und gleichzeitig auf den Startknopf, während das Titelbild dargestellt wird. Das Spiel wird dann viel schneller und anspruchsvoller. Näheres siehe Kapitel 2.

•Zu Beginn des Spiels erscheint ein ♡ neben der SCHWIERIGKEITS-Anzeige.
•In der Anzeige mit der höchsten Punktzahl ist auch ein ♡ zu sehen.
•So kann leicht zwischen Punktzahlen bei normaler und bei hoher Geschwindigkeit unterschieden werden.

---

7. PUNKTEWERTUNG

•Von je höher oben die Blöcke fallen, desto mehr Punkte gibt es. Wenn Sie einen Block durch Druck auf [v] der Steuerung ✚ abwerfen, sobald er oben im Bild erscheint, wird die Punktzahl entsprechend dieser Höhe berechnet (DROP-Stelle). Wenn Sie aber das Spiel beenden, während der Block fällt, gibt es keine Punkte.

•Durch die Fertigstellung von 2, 3 oder 4 Zeilen auf einen Schlag erhöht sich die Punktzahl.

Je weiter unten ein Mauerabschnitt ist, den man beendet, desto höher ist die Punktzahl. Je nach Schwierigkeitsstufe ist die Punktzahl ebenfalls unterschiedlich.

STUFE	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
EINFACH	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
DOPPEL	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
TRIPEL	300	600	900	1200	1500	1800	2100	2400	2700	3000
TETRIS	1200	2400	3600	4800	6000	7200	8400	9600	10800	12000

*Diese Tabelle gilt für Spielarten A und B.

Punkteverrechnung in Spielart B

SINGLE: Anzahl x Einfach-Punkte.....

DOUBLE: Anzahl x Doppel-Punkte....

TRIPLE: Anzahl x Tripel-Punkte.....

TETRIS: Anzahl x TETRIS-Punkte.....

DROPS: Abwurfpunkte.....

TOTAL: Gesamtpunktzahl .....

Punkteverrechnung

"1" TM AND ©1987 V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG"),
TETRIS LICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE
AND SUB-LICENSED TO Nintendo.
©1989 BULLET-PROOF SOFTWARE. ©1989 Nintendo.
ALL RIGHTS RESERVED.
ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV."

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim

PRINTED IN JAPAN